

Trabajo Fin de Grado

Las emociones en el cine a través de la arquitectura
Emotions in cinema through architecture

Autor/es

Guillermo Ballestín Campo

Director/es

Noelia Cervero Sánchez
Aurelio Vallespín Muniesa

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2019

LAS EMOCIONES EN EL CINE A TRAVÉS DE LA ARQUITECTURA

Autor: Guillermo Ballestín Campo
Directora: Noelia Cervero Sánchez
Codirector: Aurelio Vallespín Muniesa
EINA 2019

ÍNDICE

1	Introducción	
1.1	Propósito de la investigación	2
1.2	Justificación del tema	3
1.3	Metodología	4
2	La percepción de la arquitectura en el cine	5
3	Casos de estudio	13
3.1	Andrei Tarkovsky. Espacios de la melancolía	14
3.2	Alfred Hitchcock. Espacios del suspense	34
3.3	Yasujiro Ozu. Espacios de la soledad	52
4	Conclusiones	67
5	Bibliografía	71

1

INTRODUCCION

1.1

PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN

El principal objetivo de este Trabajo Fin de Grado es analizar cómo la forma de representar la realidad a través del cine puede actuar como vehículo de expresión de sensaciones. Se observará si el espacio acompaña a la trama o no, si expresa estados de ánimo o representa la personalidad de los personajes, o si incluso los llega a condicionar.

Se estudiarán para ello los espacios generados a través de la obra de los directores Andrei Tarkovsky (1932-1986), Alfred Hitchcock (1899-1980) y Yasujiro Ozu (1903-1963), pertenecientes a un mismo periodo temporal, y representativos de tres culturas distintas. Estos tres directores, desde diferentes puntos de vista, reflejan un tipo de espacio muy concreto, que influye de manera determinante en la transmisión de sensaciones. En este trabajo veremos de qué manera Tarkovsky acompaña el mundo interior que quiere transmitir al espectador mediante la ruina, reflejando a través de ella ese sentimiento tan fuerte y tan romántico como es la melancolía. Veremos cómo Hitchcock otorga especial protagonismo a los edificios en sus películas, haciendo que actúen como amplificadores psicológicos de la narración, generando espacios que gradualmente se transforman en contenedores y generadores de suspense, y en ocasiones llegando al terror. Finalmente, nos detendremos a analizar a Ozu, quien desde la serenidad nos muestra espacios de la soledad para tratar temas como la fugacidad de la vida y el fluir el tiempo, guardando silencio para que las cosas hablen por sí solas.

1.2

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La elección del tema de estudio de este Trabajo Fin de Grado surge de la reflexión y curiosidad sobre la estrecha relación entre el cine y la arquitectura, y de cómo el cine nos permite vivir la arquitectura introduciendo el factor temporal que no está presente en otras artes como la fotografía o la pintura.

Esta relación cine-arquitectura no se establece sólo por las tareas que a ambas disciplinas conciernen a gran escala (crear imágenes y emociones que nos hacen sentir partícipes de una manera muy íntima cuando los experimentamos, y hacer palpable el mundo que nos rodea), sino también a menor escala por las cualidades que son intrínsecas de la propia naturaleza y existencia de ambos, como es el espacio y el movimiento. Partiendo de la idea de que ambas disciplinas (cine y arquitectura) son dependientes de estas dos cualidades, se observa como tanto las secuencias que componen una película como aquellas que componen la experiencia de una obra arquitectónica definen una serie de sucesos que, relacionados a posteriori, construirán una lectura total de la experiencia cinematográfica o del proyecto.

Una persona puede sentirse igualmente emocionada por algo que es producto de su imaginación como por algo a lo que se ha enfrentado en el mundo real. De la misma manera que la arquitectura, el cine también crea emociones, concibiendo imágenes que están dotadas de la misma veracidad que los momentos reales de la vida; de hecho, paradójicamente, a menudo encontramos nuestro lugar en el mundo o a nosotros mismos en una película de una manera intensificada. Los lugares creados por el cine están impregnados con emociones y son capaces de sobrecogernos.

1.3

METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido comienza con una primera fase en la que se consulta bibliografía y se procede al visionado de películas para acotar el ámbito de estudio y proceder a la elección de los casos. Posteriormente, se procede a analizar los espacios y sensaciones que transmiten las películas en las que se realiza un análisis más profundo. Para ello, se dividirán los espacios en dos grupos: espacios exteriores e interiores.

En una segunda fase se ha realizado el trabajo de documentación. Las fuentes empleadas para el trabajo se pueden dividir en dos grupos: el primero lo componen textos analíticos y críticos de otros autores sobre el trabajo de los directores seleccionados, además de otros textos que estudian los temas de la percepción (*Los ojos de la piel*, Juhani Pallasmaa. 1996), el espacio (*Atmósferas*, Peter Zumthor. 2006) y la imagen (*El pensamiento visual*, Rudolf Arnheim. 1969); el segundo grupo está formado por películas, documentales y fotografías.

Por último, en una tercera fase, se ha procedido al análisis del material y a la elaboración del documento final, en un trabajo que se apoya en la imagen y el trabajo gráfico (a través del dibujo) de los espacios reflejados en las escenas elegidas, para estudiar las emociones que producen dichos espacios.

2

LA PERCEPCIÓN DE LA ARQUITECTURA EN EL CINE



1



2

1
2

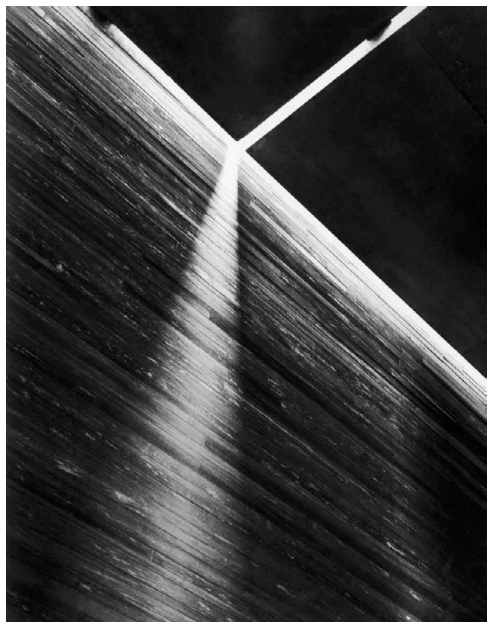
Herbert Mayer, *El metropolitano solitario*. 1932.
Robert Mamoulian, *La reina Cristina*. 1933. En esta escena, la protagonista memoriza cada rincón de la habitación a través del tacto.

La percepción de la arquitectura tiene una base fuerte en los sentidos. Uno de los autores más interesados en la arquitectura sensorial es Juhani Pallasmaa, quien en su libro *Los ojos de la piel* (1996) ^[1] realiza un recorrido por los diferentes sentidos, remarcando la dominancia de la vista en la actualidad y la supresión del resto de sentidos, lo que nos conduce al distanciamiento y al aislamiento. Le llama la atención el papel que ejerce la vista a la hora de experimentar y comprender el interior de los espacios que habitamos. La visión centrada nos enfrenta al mundo mientras que la visión periférica nos envuelve en él.

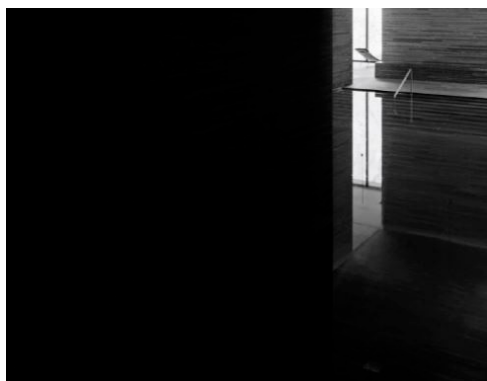
Todos los sentidos, incluso la vista, se pueden considerar extensiones del sentido del tacto, especialmente la piel. Básicamente tratan de definir la interacción entre la piel y el entorno, entre el interior del cuerpo y el exterior (el mundo)₂. "Vemos a través de la piel" ^[2]. El ojo puede tocar, ya que la mirada implica un tacto inconsciente que la lleva a una mimesis, y a una identificación corporal. De este modo, las impresiones que recibimos de la arquitectura serían un conjunto definido, que unifican los distintos sentidos que nos ponen en contacto con la obra. Indica que la arquitectura debe estimular de manera conjunta todos los sentidos, permitiendo que la persona se funda con el espacio en una comprensión total de éste, despertando la imaginación. El filósofo Maurice Merleau-Ponty adelantó respecto a la percepción conjunta de los sentidos que "la percepción no es la suma de lo visual, lo táctil y lo audible. Percibo en el sentido total de todo mi ser" ^[3].

El filósofo Gilles Deleuze en el libro *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine* (1986) ^[4] realiza un comentario que permite relacionar la arquitectura de los sentidos con el cine: "Robbe-Grillet, al menos en los comienzos de su reflexión, era más severo todavía: repudiaba no solo lo táctil sino incluso los sonidos y los colores como ineptos para el atestado, los consideraba demasiado ligados a emociones y reacciones, y sólo aceptaba las descripciones visuales que proceden por líneas, superficies y medidas. El cine fue una de las razones de su evolución, pues le permitió descubrir el poder descriptivo de los colores y los sonidos en tanto que reemplazan, borran y recrean el propio objeto. Y, más aún, lo táctil puede constituir una imagen sensorial pura". De esta manera indica algunos de los factores utilizados para el análisis de las emociones en la arquitectura del cine, como los colores; también la base fundamental de los sentidos a la hora de expresar o provocar emociones a través del espacio, sobre todo, el tacto para una imagen.

- [1]** Pallasmaa, Juhani. *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Ed. Gustavo Gili. 2005.
- [2]** Turrell, James. *Plato's cave and light within*, en *Elephant and butterfly: permanence and change in architecture*, IX Simposio Alvar Aalto, Jyväskylä. 2003. Pág. 144.
- [3]** Merleau-Ponty, Maurice. *The film and the new psychology*, en *Sense and non-sense*, Evanston, Northwestern University Press. 1964.
- [4]** Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine*. Ed. Paidós. 1986.



3



4

Respecto a la percepción, el arte suele presentar ciertos esquemas sensoriales, imágenes y pensamientos que se basan en la capacidad de comunicar cosas a partir de las formas manifestadas. En su libro *Arte y percepción visual* (1999) ^[5], el psicólogo y filósofo Rudolf Arnheim explica que la percepción comienza con la interpretación de rasgos estructurales que destacan, la forma de un objeto generalmente queda plasmada por los rasgos espaciales que se consideran esenciales en él: “de manera muy práctica, la forma sirve, antes que nada, para informarnos acerca de la naturaleza de las cosas a través de su aspecto exterior”. Con el fin de transmitir expresiones mediante una forma visual, el artista tendrá que plasmar esos rasgos destacables mediante líneas, formas y colores con cualidades perceptuales pertinentes.

La arquitectura despierta en nosotros ciertas disposiciones de ánimo. Rudolf Arnheim, en su obra *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía* (1995) ^[6], afirma: “una habitación tiene que parecer una casa habitable. Un palacio de justicia debe tener un aspecto amenazador para el vicio secreto. Un banco tiene que estar diciendo: su dinero se halla aquí depositado de manera estable y segura, en manos de personas honradas”. Así, el arquitecto asigna a un edificio formas que son portadoras de significados.

Cuando se intentan descifrar códigos de personalidad, además de fijarnos en el espacio, nos fijamos en las cosas que lo habitan. Peter Zumthor nos cuenta en *Atmósferas* (2006) ^[7] cuáles son las cosas a su alrededor. El arquitecto proyecta las casas con sus habitaciones, y después sus habitantes son los que marcan el espacio con su personalidad, en gran parte a través de los objetos, que van construyendo eso que llamamos hogar.

La luz como conjugación de la arquitectura, el cine y la personalidad aparece como elemento casi mágico. Zumthor, de nuevo en *Atmósferas*, reflexiona sobre la luz sobre las cosas. La luz es algo fundamental para un arquitecto y para un cineasta. También es algo importante a la hora del desarrollo de la personalidad humana. El carácter, la forma de expresarse, tiene que ver en gran parte con el clima, con la luz (además de los factores comentados anteriormente). Recuerda a los comentarios de Junichiro Tanizaki en *El elogio de la sombra* (1933) ^[8] acerca de la oscuridad y el color dorado como punto que brilla en la oscuridad profunda. Así, sombra, color y luz se confunden para potenciar sensaciones. Los directores de cine utilizan la luz para intensificar la importancia de ciertos detalles espaciales en relación al personaje, para conseguir definir con más fuerza su personalidad.

[5] Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. 1999.

[6] Arnheim, Rudolf. *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía*. 1995.

[7] Zumthor, Peter. *Atmósferas*. 2006.

[8] Tanizaki, Junichiro. *El elogio de la sombra*. 1933.

La arquitectura provoca emociones. Y la arquitectura creada para el cine es capaz de provocar una serie de emociones en el espectador de la película.

Los directores de cine utilizan varios recursos para lograrlo. Por ejemplo, modificando la luz para intensificar la importancia de ciertos detalles espaciales en relación al personaje, para conseguir definir con más fuerza su personalidad. El color es básico en la arquitectura en relación con las emociones. Esto se entiende claramente en el cine, donde los colores vivos potencian las emociones positivas de felicidad, amor, humor; y los colores oscuros o apagados potencian las emociones negativas de miedo, ansiedad, ira, hostilidad, tristeza, asco y sorpresa. También las dimensiones influyen, las más grandes potencian emociones positivas, mientras que las pequeñas potencian emociones negativas de miedo, . . .

Una película "artística" despierta en su público emociones y pensamientos, mientras que el cine de masas -con ese efecto suyo especialmente adormecedor e irresistible- apaga todas las demás reflexiones y sentimientos de su público de forma definitiva e irrecuperable. En este trabajo, se prestará atención a la manera en que los tres directores seleccionados, que constituyen ejemplos canónicos de cine de autor, consiguen provocar emociones a través de los espacios que generan. Observaremos los casos de Andrei Tarkovsky, quien presenta mediante la ruina espacios de la melancolía; Alfred Hitchcock, quien otorga especial protagonismo a los edificios en sus películas, haciendo que actúen como amplificadores psicológicos de la narración, generando espacios del suspense; y finalmente Yasujiro Ozu, quien a través de la serenidad y el silencio nos muestra espacios de la soledad.

3

CASOS DE ESTUDIO

ANDREI TARKOVSKY

ESPACIOS DE LA MELANCOLÍA

"En una palabra, la imagen no es un cierto significado, expresado por el director, sino un mundo entero reflejado como una gota de agua".^[9]

5



ANDREI TARKOVSKY (1932-1986)

En la obra del director ruso Andrei Tarkovsky encontramos un denominador común: una actitud romántica. Si bien es cierto que el Romanticismo como estilo es propio de una época concreta, lo romántico como actitud no va asociado a un periodo. Tarkovsky vive en la Rusia de la Guerra Fría, una Rusia gris, fría, industrializada, marcada por conflictos de carácter político. Sin embargo, en oposición a este mundo, su mayor interés es representar por medio de su arte los sentimientos, la manera en que la gente actúa ante determinadas tesituras de la vida de alta carga emocional. Para la creación de sus películas busca el material en su interior - "*Un pintor debe pintar no sólo lo que ve ante sí, sino también lo que ve en el interior de sí mismo*".^[10] - y se nutre de vivencias personales, recuerdos y sueños para realizar casi todas sus películas, siendo la melancolía un tema clave en su obra, algo evidente en la película *Nostalgia*, en la que muestra su propia añoranza por su nación y por el hogar donde creció por medio del personaje principal.

En su escasa filmografía, realizó un total de siete películas, sus espacios presentan signos de una gran decadencia, materializando de este modo una reflexión acerca del interior del espíritu humano.

Sus obras podrían dividirse en dos fases: una primera que abarca desde 1962 hasta 1972 (*La infancia de Iván*, *Andrei Rublov* y *Solaris*), en la que genera espacios oníricos, fusionando los sueños con la realidad; y una segunda etapa desde 1975 hasta 1986 (*El espejo*, *Stalker*, *Nostalgia* y *El Sacrificio*) en la que muestra la poética del espacio con mayor claridad, aludiendo a una experiencia de pura existencia.

La elección de *Stalker* y *Nostalgia* como casos de estudio se basa en dos criterios; el primero es la sucesión cronológica de ambas, en la culminación de su carrera, lo que le aporta mayor variedad de recursos que ha experimentado anteriormente, y pueden observarse en ellas con mayor intensidad; el segundo, la observación de que tienen un nexo en común a pesar de tratar de distintos temas: La utilización de espacios en ruina como manera de reflejar la melancolía y para despertar la imaginación del espectador, tratándose de una ruina industrial en *Stalker* y una ruina histórica en *Nostalgia*. *La ruina es un espacio donde el hombre puede encontrarse a sí mismo y conocerse a sí mismo.*^[11]

Pallasmaa (2001) afirma que Tarkovsky destruye la máscara de utilidad de lo construido, creando espacios en que los espectadores pueden proyectar sus propias emociones. Mientras no emerja un sentido común para el significado de las estructuras arquitectónicas, el espectador puede situar sus propios sentimientos dentro de los edificios, por medio de su percepción fusionada con las imágenes en la memoria. Los espacios que existen de manera física se transforman en el mundo interior del espectador. Y al fundirse el individuo y el espacio, los deseos, sentimientos y temores son espacializados. Las experiencias emocionales emergen en las estructuras arquitectónicas. Los espacios creados por los cineastas son el resultado de su imaginación, y tales espacios son las proyecciones de sus recuerdos, sueños y experiencias.^[12]

[10] Cita de Caspar David Friedrich (1774-1840) en Rosenblum, R y Janson, H.W. El arte del siglo XIX. Colección arte y Estética. Akal. Madrid. 1992. Pág.102.

[11] Marzo, J.L. La ruina o la estética del tiempo. Revista Universitas 2-3. 1989. Pág.51.

[12] Kale, G. De Antonioni a Godard / sobre las emociones evocadas por el espacio como imagen fílmica. Revista Bifurcaciones 12. 2013.

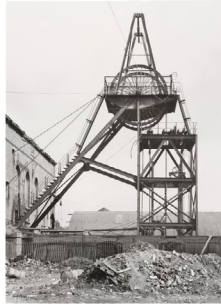
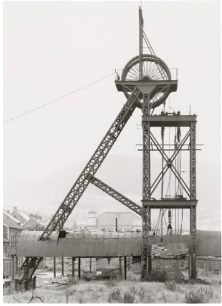
STALKER

6



6

Andrei Tarkovsky, Stalker. 1979.



7

Tras haber experimentado con la ciencia-ficción en *Solaris* (1972), Tarkovsky vuelve a hacer uso de éste género adaptando y transformando la novela *Picnic al borde del camino* (1971) de los hermanos Arkadi y Boris Strugatski. Estrenada en 1979, *Stalker* se trata de la última película del director rodada en la URSS. En ella, Tarkovsky refleja su propia desesperación ante un país hostil que no le permitía expresarse de manera libre.

La película nos presenta un mundo distópico en el que dos personas desesperadas que no se conocen entre sí, un profesor y un escritor, le pagan a un stalker (del inglés *to stalk* que significa acechar) para realizar un viaje a través de un espacio prohibido, acordonado por el ejército, conocido como La Zona, sobre el cual corre el rumor de quien entraba en él no regresaba nunca. Se cree que dentro de La Zona existe una habitación que concede deseos a quien entre en ella. El objetivo del stalker será conducir a los otros dos personajes hasta esta Habitación de los Deseos, en busca de la felicidad.

La película transcurre en espacios exteriores e interiores con los que nos presenta una ruina industrial de gran poder estético. Al hablar del valor como obra arquitectónica de la ruina industrial, hay que hacer referencia al trabajo fotográfico de los arquitectos alemanes Bernd y Hilla Becher. Ganaron el Leone d'Oro de escultura de la XLIV edición de la Bienal de Venecia de 1990 con su exposición, titulada *Bernd & Hilla Becher. Typologie, Typologien, Typologies*; que trataba de una serie de fotografías de elementos industriales, tales como silos, depósitos de agua, altos hornos, realizadas con cielos uniformes, sin escala humana, resaltando su silueta. "Estos arquitectos vieron en estas piezas industriales una añoranza al pasado, una magnificencia en decadencia y sobre todo, belleza. Aquellos edificios que la Bienal de Venecia había calificado como esculturas, habían servido en el pasado como meros equipamientos desprovistos de cualquier carácter artístico. Pero en el naciente progreso industrial, los arquitectos vieron en estas piezas una monumentalidad y una pureza que merecía ser puesta en valor y observada como obra artística". [13]

Esta nueva visión de la arquitectura industrial hizo cuestionarse la definición de lo monumental. Años más tarde, en 2002, el fotógrafo alemán Gerrit Engel se dedica a fotografiar fábricas abandonadas, convertidas en símbolo nacional y reflejo de una época pasada.

"Porque ahora la ruina industrial es un testigo de la decadencia de lo contemporáneo; y su contemplación, con los muros desconchados, las ventanas rotas y el amplio vacío que inunda sus construcciones sobrecogen intensamente al espectador. Ahora, más que arquitectura, estas edificaciones se yerguen como arte en mayúsculas, con una templanza y unas enseñanzas intensas y sin pretensiones. Viviendo en ésta, una época de nostalgia, como allá a mitad del siglo XIX, vemos en la ruina industrial no sólo un lugar que nos suscita melancolía por un tiempo de prosperidad sino algo mucho más profundo. La caducidad humana, el afán del ser humano por dejar huella sobre este mundo y como inexorablemente, la naturaleza se encarga de impedirlo". [14]

[13] Marrodán, E. De la fascinación formal a la nostalgia. La ruina industrial en el paisaje contemporáneo. Revista Bienes Culturales, issue 7. 2007. Págs. 103-117.

[14] Ibidem. Pág.107



8



10



9



11



12

ESPACIO EXTERIOR

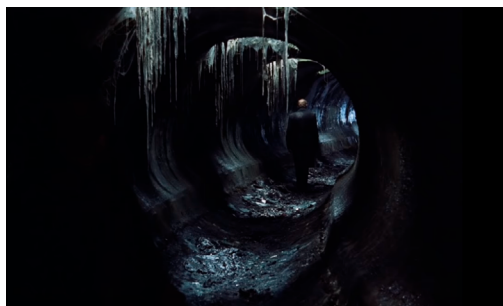
La ciudad se nos presenta tétrica, sucia, contaminada y hostil. La transición de la ciudad a La Zona no se fundamenta en el cambio de la calidad visual o táctil mediante técnicas cinematográficas tradicionales para indicar una ruptura con lo real, sino en la minimización de los medios expresivos. Lo inusual y lo místico se representan a través de la ruptura radical de la conectividad espacial y temporal natural del mundo físico. Tarkovsky elimina cualquier punto de referencia al rodar primeros planos en la mayoría de las tomas: de esta manera no se pueden obtener pistas espaciales sobre la jerarquía o las dimensiones de los espacios. La falta de un punto de vista coherente se ve reforzada por estos atisbos de estructuras y superficies identificables, de modo que el espectador se involucra en la narrativa tratando de orientarse espacialmente. Todo ello incrementa el sentimiento de “laberinto” de desorientación sensorial e inquietud, y con ello la tensión de la desesperación y la insensatez, hasta que el caos espacial y la ausencia de lógica llegan a su límite en la propia Habitación de los Deseos.

El uso del color durante la película tiene un fuerte impacto visual en el espectador. Al inicio, en la ciudad industrial donde se nos presenta a los personajes y el entorno donde viven, los tonos sepia de alto contraste dominan la pantalla₈, aportando una sensación de angustia a las imágenes. Durante el trayecto para burlar al ejército que custodia la entrada a La Zona, la película pasa a unos tonos monocromos₉. El director marca la diferencia existente en los espacios de transición que además se cargan de una sutil tensión emocional donde cada personaje está ensimismado en sus sentimientos y en sus pensamientos, en sus incertidumbres y en sus miedos y que la cámara va siguiendo con magistral lentitud. Al entrar en La Zona, los colores aparecen y la naturaleza también₁₀. Una forma de dar la bienvenida a la vida, a la libertad y por ende al inicio de un viaje interior de los personajes. “*La Zona es parte del propio pensamiento de Tarkovsky materializado, donde el mundo físico perece, los tanques oxidados, los edificios ruinosos y lo misterioso permanece*”^[15]

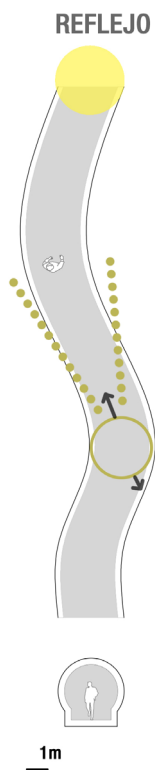
Cuando los protagonistas entran al interior de la Zona, el director emplea unas tonalidades más oscuras. Tan pronto como los tres hombres ingresan al interior de la Zona, la paleta de colores que utiliza Tarkovsky se vuelve más restrictiva. Los negros y marrones₁₁ tenuemente iluminados de los túneles por los que se aventuran los personajes reflejan su cinismo sobre las cualidades mágicas de la Zona y también coinciden con el estado de ánimo de sus largas discusiones pesimistas entre sí.



13



14



15



16



17

- 13,14,16** Andrei Tarkovsky, *Stalker*. 1979.
15 Diagrama realizado por el autor.
17 Ingmar Bergman, *A través del espejo*. 1961.

ESPACIO INTERIOR

En un entorno fabril, la vivienda del stalker ¹³ se presenta parca, pobre, con un mobiliario viejo y mínimo. Este espacio refleja la situación en la que se encuentra su morador. Dispone de grandes ventanales que inundan de luz la estancia revelando la marcada textura de la pared. La falta de visión a través de los ventanales, enfrentados a un muro de piedra, intensifican la sensación de encarcélamiento que siente el protagonista. Los pasillos deshumanizados y la iluminación artificial llevan la inquietud a su extremo, generando terror en el espectador. El director capta los efectos psicológicos que el espacio puede causar sobre la gente.

Un recurso que repetirá Tarkovsky en *Nostalgia* es el de mostrar el espacio interior mediante planos fijos frontales, otorgándole una notable amplitud espacial a la humilde habitación.

Una de las escenas destacables de la película tiene lugar en un largo túnel ¹⁴ en forma de serpiente. Gracias a la luz parcial se vislumbra una salida aparentemente distante. Las telarañas y raíces cuelgan amenazadoramente sobre las cabezas de los personajes, dejando resbalar la luz dorada y generando un contraste con los tonos oscuros y deprimentes del interior del túnel. Cuando lo atraviesan, el sonido de los tres personajes pisando los cristales rotos y los escombros esparcidos por el suelo y chapoteando en los charcos va resonando a lo largo del angosto túnel mientras la cámara se va moviendo despacio hacia adelante y hacia atrás,¹⁵ queriendo insinuar un lento estrangulamiento visual de los personajes a medida que sus figuras se adentran en el túnel, reflejando sensaciones de angustia, precaución y generando en el espectador sospechas. El desesperante tránsito de los confundidos personajes a través de la contradictoria calma del paisaje laberíntico.

En varias ocasiones los espacios interiores planos adquieren un alto contraste de tonos oscuros, en los que se muestra uno o varios personajes de espaldas, enmarcados por una puerta ¹⁶, consiguiendo transmitir inquietud. Como muestra el director Ingmar Bergman en su obra *A través del espejo* (1961),¹⁷ con este recurso puede extraer cada milímetro de expresión de un hecho tan prosaico como es atravesar una puerta.

18





19



20



21



22



23

19,21, 23
20
22

Andrei Tarkovsky, *Nostalgia*. 1983.
Caspar David Friedrich, *Ruina de Eldena*. 1825.
Rene Magritte, *Golconda*. 1923.

Las hostilidades de las autoridades soviéticas hacia su obra llevan a Tarkovsky a abandonar a su país, marchando a Italia, donde en 1983 estrenará *Nostalgia*, una de sus películas más personales.

La película trata del viaje del protagonista (Andrei Gorchavok) a Italia en búsqueda de detalles acerca de la vida del compositor ruso Pavel Sosnovski^[16]. Gorchavok, alter ego del propio Tarkovsky, se encuentra solo, desubicado, y perdido en la Toscana, región donde se lleva a cabo el film casi en su totalidad, mostrándose gris y brumosa, casi como queriendo expresar el sentimiento de melancolía que experimenta el protagonista al añorar su patria. El viaje de Gorchavok cambia al conocer a Doménico, al que muchos tildan de loco, un personaje con una marcada espiritualidad cuyas reflexiones acerca de la vida consiguen hipnotizar al protagonista. Este encuentro se lleva a cabo en el pueblo de Bagno Vignoni, famoso por sus termas. Se presenta como un espacio onírico, devorado por la niebla hasta tal punto que en ocasiones es complicado distinguir lo que ocurre en la escena. Otro espacio exterior interesante en el que se desarrolla la película es la abadía de San Galgano. En estado ruinoso, aparece en los sueños de Gorchavok evocando sentimientos de soledad y añoranza. Finalmente, se nos muestra la Piazza del Campidoglio de Roma, donde Doménico decide realizar un sacrificio prendiéndose fuego.

ESPACIO EXTERIOR

BAGNO VIGNONI

En las termas del centro de este pueblo tiene lugar una escena que muestra al protagonista atravesando entre las brumas la piscina de un lado a otro portando una vela, siendo un ejemplo de las sensaciones táctiles que nos otorgan las imágenes que vemos: a través de este plano secuencia podemos percibir por una parte la calidez de la vela, y la rugosidad de las paredes de piedra desnuda y casi en estado ruinoso debido a la acción de las aguas sulfurosas.¹⁹

SAN GALGANO

Las ruinas de la abadía de San Galgano evocan el sentimiento romántico de nostalgia asociado al atormentado protagonista. Nos remite a la pintura romántica del siglo XIX, a pintores como Friedrich²⁰, Blake y Gericault. Se muestra en su estado más decadente, donde sólo permanece la estructura, devorada por la naturaleza; reflejando el drama, lo irracional, el sentimentalismo, el misticismo, ...

Gorchavok aparece en el último plano de la película dentro del templo ruinoso²¹, fundiéndose la imagen con la visión en el interior de la ruina de su hogar, una modesta cabaña donde habita su familia en su añorada Rusia. De este modo asocia el sentimiento de nostalgia que otorga la ruina con lo deseado, con el regreso al hogar. Los sentimientos encontrados del exilio, los recuerdos, que incluyen al perro. El reflejo de las ventanas góticas en el agua, como un efecto imposible, dado que están tan lejos. La iglesia sin techo, apareciendo la idea de interior-exterior.

PIAZZA DEL CAMPIDOGLIO

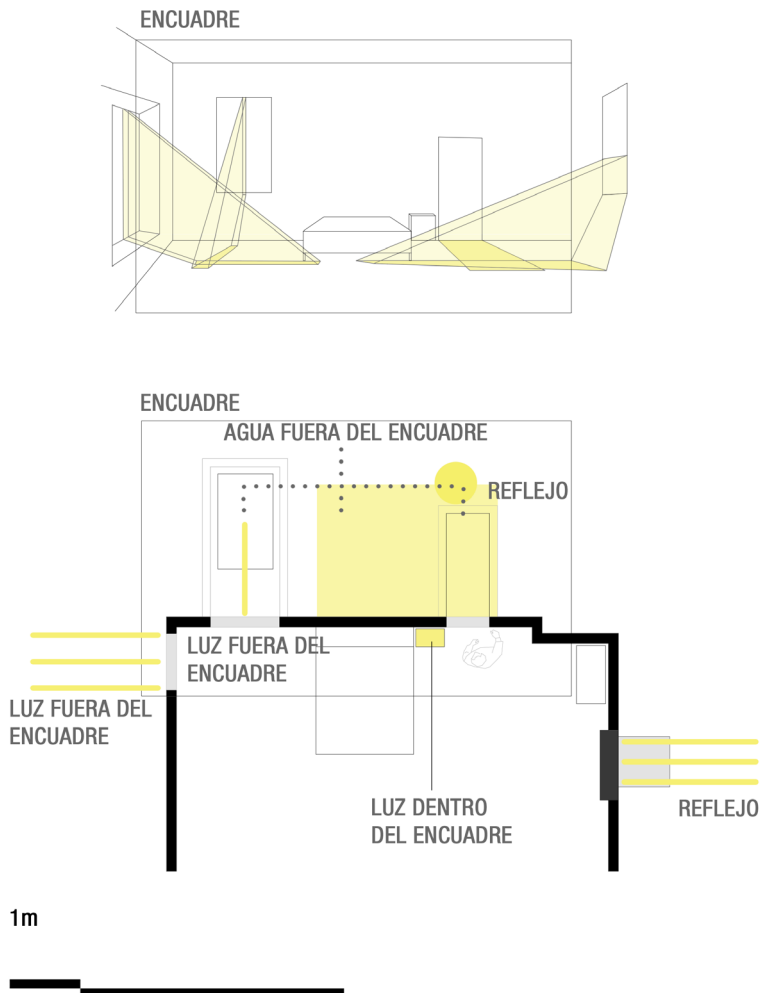
Annalisa Caputo señala en *Tarkovsky y la "Nostalgia" del Origen* (2019)^[17], que como muestra Rene Magritte en su obra *Golconda* (1923)²², este recurso es utilizado por Tarkovsky para materializar la escena del discurso que da Doménico mediante un plano frontal, disponiendo a la solitaria multitud de rostros anónimos, dispersa por la escalera del edificio público²³, permaneciendo inmóviles o moviéndose de manera poco natural, como flotando en el aire, como espíritus desubicados. Su posición nos hace susceptibles a observarlos como un grupo.

[16] Pavel Sosnovski en realidad se trata del compositor Maximilian Beresovski (1745-1777).

[17] Caputo, Annalisa. Tarkovsky y la "Nostalgia" del Origen. Revista Uzak n°34. 2019.



24



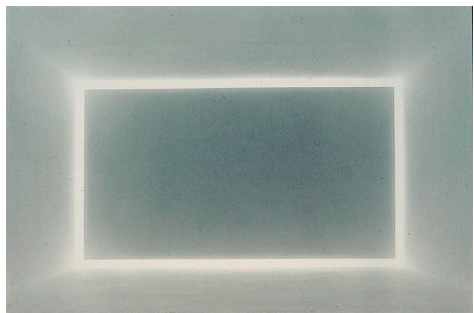
25

ESPACIO INTERIOR

Tarkovski es capaz de evocar espacios acordes con la naturaleza sombría y melancólica de sus personajes por medio de unos perfectos planos frontales, de manera afín a la representación en perspectiva del Renacimiento, como por ejemplo la *Madonna del Parto*, de Piero della Francesca -que de hecho aparece en la película-.

Un ejemplo de ello puede observarse en la escena de la habitación de hotel de Gorchavok en *Bagno Vignoni*²⁴, en la cual se le otorga más importancia al espacio en sí mismo que al escaso mobiliario. La escena se compone de tres principales elementos: la pared posterior, la luz, y el propio encuadre. Son los encargados de estructurar el espacio, limitan, enfocan y revelan lo que podemos y no podemos ver en la escena. La pared se dispone en paralelo al encuadre, comprimiendo nuestra percepción de profundidad. Tiene dos aberturas, una ventana y una puerta. La cámara, colocada fija delante de la cama, proporciona una tremenda espacialidad utilizando un sólo punto de fuga. Los bordes del encuadre cortan físicamente el espacio, evitando que se vean los alcances exteriores del primer plano, aunque sabemos que el espacio continúa a través de lo que parece ser otra ventana en la izquierda y una pared que se extiende más allá del encuadre a la derecha. Esta toma fija, con el movimiento panorámico o zoom extremadamente lento de la cámara, y la poca profundidad creada por la pared nos hacen ser muy conscientes de los límites, restringiendo lo que podemos y no podemos ver.

Al inicio de la escena, la ventana se encuentra cerrada, filtrando algo de luz a la oscura habitación, revelando la silueta de la cama. Esta negación de la vista exterior despierta la imaginación, creando en el espectador deseo de ver qué se esconde tras la ventana. No podemos ver qué hay en el exterior de la habitación, pero vemos cosas ocultas dentro de ella, emergiendo de las sombras o en los bordes, elevándose desde una profundidad desconocida hacia nuestra conciencia, estableciendo conexiones fuera de la habitación y más allá del encuadre²⁵. Estos detalles e insinuaciones crean una contención que es a la vez superficial y profunda. Crea un entorno casi bi-dimensional, una segunda piel que, como sugiere John Ruskin, se construye con marcas de anhelo o "*la agregación de la minuciosidad*"^[18], haciendo presencia de la ausencia. En esta estratificación, se encuentran fragmentos de significado, ocultos y olvidados, pero todavía están presentes. Tarkovsky construye una habitación, y a través de este juego espacial llegamos a entenderla y lo que la rodea: sonidos ocultos, la luz en diferentes momentos del día, una vista del paisaje más allá, los materiales, texturas de alto contraste, etc.—



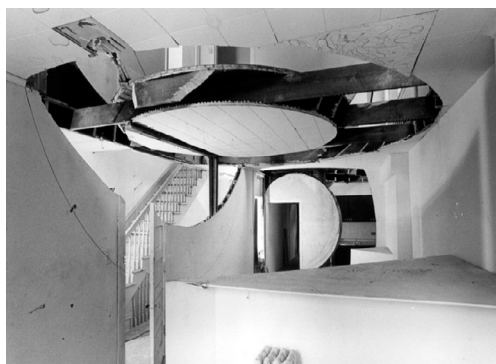
26



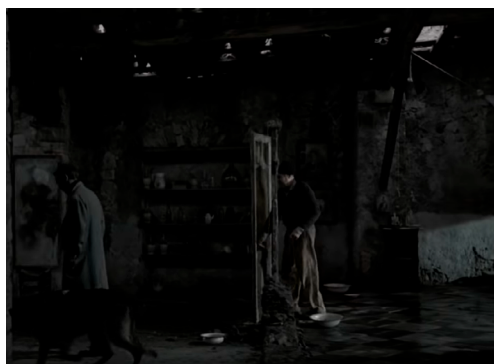
27



28



29



30

26
27,28,30
29

James Turrell, Raemar. 1968.
Andrei Tarkovsky, Nostalgia . 1983.
Gordon Matta-Clark, Circus or the Caribbean Orange. 1978.

Como señala Pallasmaa en *The existential image: lived space in cinema and architecture* (2012)^[19], el juego poético que crea Tarkovsky con la luz, el espacio y el tiempo²⁷ es comparable con las obras del artista contemporáneo James Turrell.²⁶

En la película, la casa de Domenico²⁸ es la que refleja mejor el carácter de su inquilino. Se trata de una casa ruinosa con goteras en el techo en la que percibimos una pesadez espacial a pesar de lo diáfano del lugar. A través de la arquitectura, el director parece transmitir el estado incómodo de la mente del "loco" Domenico donde no existen barreras y donde entre los huecos fluye el agua libremente sin obstáculos.^[20]

La vivienda no es más que un cobertizo abandonado donde se amontonan unos pocos muebles. Está literalmente trastornada, ya que los aspectos generalmente asociados con la bodega han ascendido a la parte superior de la vivienda. La oscuridad impregna la escena, las telarañas suavizan cada esquina y los charcos de agua se acumulan en el suelo. A pesar de la negligencia, como en cualquier ruina, recordamos su naturaleza previa ordenada. Al rastrear a través de los residuos de la estructura, la claridad pasada del interior se distingue por la ausencia. Estos sentimientos se utilizan para reforzar nuestra comprensión del carácter de Domenico. Antaño un matemático, su desaparición se traduce en la ecuación sin sentido impresa en la pared posterior; " $1 + 1 = 1$ "

Mientras Gorchakov explora la casa en ruinas, recuerda la tragedia de Domenico.²²

Ambos personajes caminan alrededor de la casa y conversan acerca del pasado de Domenico, su presente, y su incapacidad para salvar a la gente que ama de la fealdad del mundo. Dentro del lugar en ruinas, Domenico, pasa a través de un marco de puerta de la que cuelga precariamente una puerta rota.³⁰ Este espacio, destruido por el miedo y la desesperación, manifiesta un extraño silencio fuertemente presente en la película. Este espacio expresa a través de la imagen en movimiento cómo estos dos hombres comparten la privacidad de su tristeza. Están protegidos en este espacio decadente de nostalgia. Dentro de esta cáscara, su interioridad y todas las cosas que los definen están protegidos.

La ruina ha dejado de desempeñar el papel de un edificio; representa un esqueleto de memoria, una presencia melancólica pura. Los edificios derramados e inundados de Tarkovsky recuerdan las dramáticas revelaciones de Gordon Matta-Clark²⁹ en las que diseccionó deliberadamente edificios para exponer los trágicos sentimientos ocultos detrás de la cara utilitaria de la arquitectura.^[21]

La personalidad de los personajes se refleja mediante las configuraciones espaciales. El hombre y el espacio son uno.

[19] Pallasmaa, Juhani. *The existential image: lived space in cinema and architecture*. 2012.

[20] Es pertinente citar al psicólogo suizo Carl Jung y su explicación en *Los Ensayos de psicología analítica* (1913), en la que comparaba la estructura del cerebro con la de la casa: "Su piso superior ha sido construido en el siglo XIX; la planta baja data del XVI y un examen minucioso de la construcción demuestra que se erigió sobre una torre del siglo II. En los sótanos descubrimos cimientos romanos, y debajo de éstos se encuentra una gruta ... Ésta sería más o menos una especie de cuadro de nuestra estructura mental".

[21] Pallasmaa, Juhani. *Space and Image in Andrei Tarkovsky's Nostalgia: Notes on a Phenomenology of Architecture*. 1994. Pág. 13.

3.2

ALFRED HITCHCOCK

ESPACIOS DEL SUSPENSE

"La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido".^[22]

31



El director británico Alfred Hitchcock poseía una gran sensibilidad hacia la arquitectura, como así lo puede atestiguar la relevancia que toman tanto los emplazamientos como los decorados en sus películas, en ocasiones eclipsando a los propios protagonistas por su impacto visual. Como dicen García Roig y Martí Aris: "...el escenario no es un simple telón de fondo sino un principio activo que condiciona a los protagonistas".^[23]

Alfred Hitchcock producirá el espacio y en concreto la peculiaridad del espacio vacío, es decir, una serie de relaciones espaciales y vitales entre los personajes y su entorno, fundamentales para que el resto de las componentes cinematográficas puedan desarrollarse en el tiempo.

La mayoría de sus obras comienzan presentando ambientes aparentemente relajados de la vida burguesa, escenas de lo cotidiano, y progresivamente los edificios comienzan a transmitir contenido negativo hasta que finalmente la propia arquitectura se transforma en contenedora y generadora de suspense que inquieta al espectador, en ocasiones llegando al terror.

Otorga una dimensión psicológica a las complejas construcciones visuales de los espacios, haciendo que éstos potencien y reflejen los sentimientos y la personalidad del personaje que habita o percibe dicho espacio. Conoce las posibilidades que ofrecían los espacios singulares y los modifica para acentuar las sensaciones y conseguir el efecto deseado.

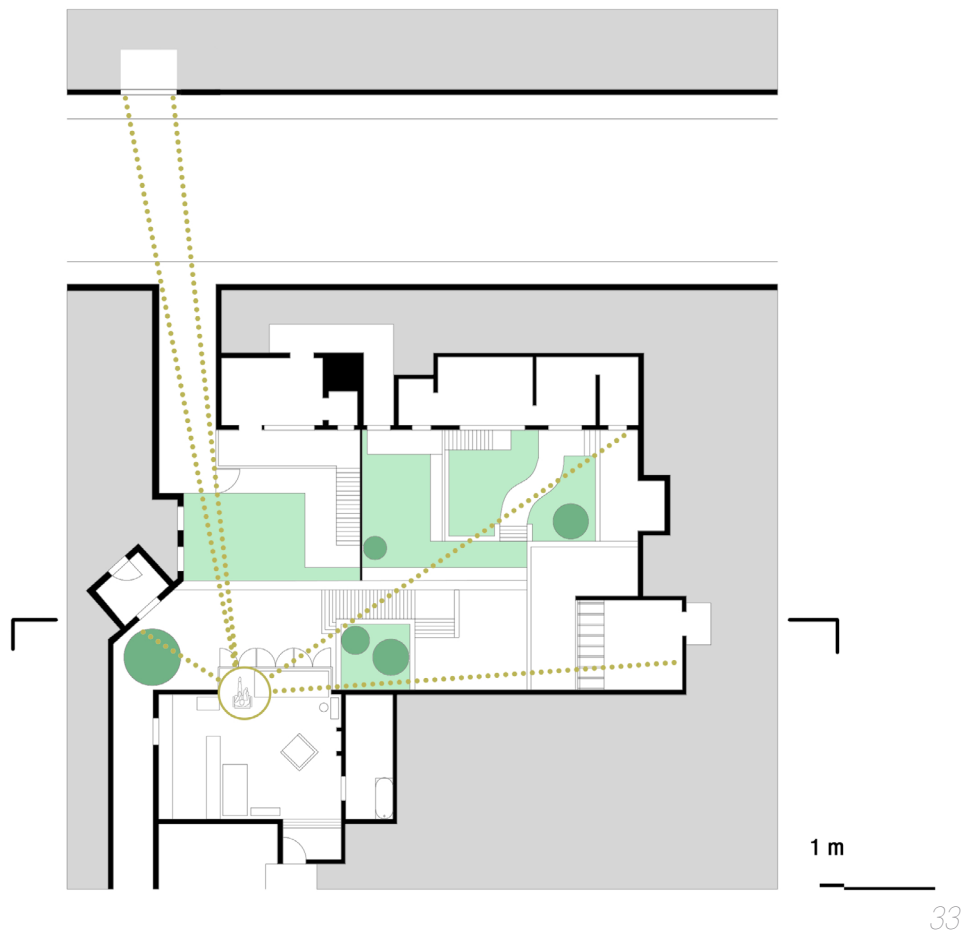
Es en 1948, con su película *La soga*, cuando Hitchcock comienza a desarrollar toda la narrativa en un único espacio para que la experiencia arquitectónica creada se base en la esencia potente de la imagen y en la intensidad de las emociones. En 1954 vuelve a explorar inventivamente un solo espacio en *Crimen perfecto*, transmitiendo angustia y terror. En el mismo año, con *La ventana indiscreta*, consigue eclipsar a *Crimen perfecto*, con ella, saca partido de las restricciones espaciales: la vista desde la claustrofóbica perspectiva de una persona confinada en un espacio y la invasión visual desde ahí hacia un gran decorado. En 1958 explora la claustrofobia y el pánico que puede producir una escalera en la película *Vértigo*.

En *Psicosis*, estrenada en 1960, esa dimensión psicológica que tiene el espacio llega a su máximo exponente. Los casos de estudio de esta investigación, *La ventana indiscreta* y *Psicosis*, desarrollan temáticas distintas pero mantienen un nexo común: el hogar deja de ser el símbolo de la seguridad para transformarse en una imagen de amenaza y violencia. Los espacios mostrados reflejan emociones similares: ansiedad, miedo, ...

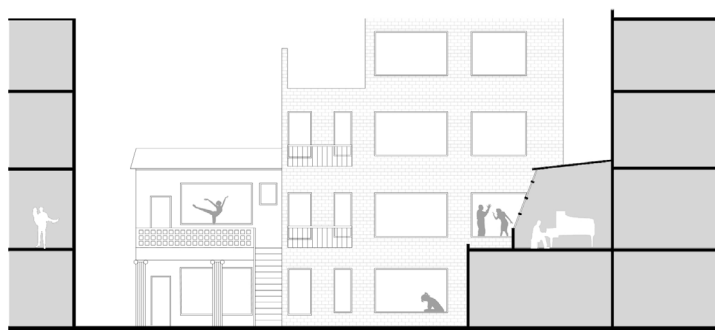
LA VENTANA INDISCRETA

32





33



Los recién casados

Bailarina

Los Thorwald

Srta. Corazón solitario

Músico

34

La película trata de un reportero, L.B. Jefferies, que debido a un accidente debe permanecer encerrado en su casa inmovilizado con una pierna escayolada, y comienza a espiar a sus vecinos por entretenimiento hasta que es testigo de un crimen cometido en las proximidades de su apartamento.

El arquitecto y teórico del arte italiano Leone Battista Alberti, en su tratado *De Pictura* (1435), definió la pintura como “una ventana al mundo”. En vez de ser una superficie plana que se mira, propone que la pintura es un marco que permite mirar a través. En la ventana indiscreta encontramos el equivalente cinematográfico de ésta metáfora pictórica. El suspense generado en la película es debido en gran parte a la dimensión subjetiva de ésta. A partir de un solo punto de vista, de la ventana del protagonista, se nos acota el espacio exterior, y a través de una secuencia de planos subjetivos, vemos lo que Jeff ve, llevándonos a identificarnos con él.

Los espacios exteriores e interiores tienen como protagonista a esta grande y luminosa hace que por el día se puedan potenciar emociones positivas reflejadas en las diversas situaciones que se dan en las casas de los vecinos: humor, amor, felicidad, ... Por el contrario, al caer la noche se van a potenciar las emociones negativas: culpa, miedo, ansiedad,...

Mientras el protagonista, Jeff, espía a los vecinos, se introduce la sorpresa mediante una situación imprevista: el hipotético asesinato de la señora Thorwald por parte de su marido. Después viene la ansiedad por el esclarecimiento de los hechos ocurridos, y posteriormente al miedo por la posible venganza del presunto culpable. Uno de los recursos utilizados para potenciar las emociones es la luz. Al inicio, la película muestra ambientes bien iluminados que transmiten emociones positivas, mientras que a medida que se va desarrollando la trama, la oscuridad va inundando las escenas, amplificando las emociones negativas de sorpresa, ansiedad y miedo, hasta llegar a la oscuridad total que coincide con el momento de mayor sensación de miedo: la llegada del señor Thorwald al apartamento del protagonista.

ESPACIO EXTERIOR

Las aparentemente apacibles escenas de lo cotidiano que se nos muestran al inicio van llenándose progresivamente de suspense hasta que cambia el tono y la atmósfera. Como señala Miguel Ortega Rodríguez en sus estudios^[24], cuando el misterio se descubre, este humorístico y pacífico escenario teatral se transforma en el más siniestro Panóptico. Las ventanas del patio recuerdan inquietantemente a las celdas de la cárcel ideada por el filósofo Jeremy Bentham.

El edificio en el que está piso de Jeff se encuentra en un patio de manzana del Greenwich village neoyorkino. Este entorno urbano permite el contacto visual entre las diversas viviendas, jugando con los contrastes dentro-fuera, interior-exterior, mostrándonos una atmósfera claustrofóbica. Los movimientos de cámara al inicio de la película simulando la mirada del protagonista-fotógrafo sirven para que el espectador realice la reconstrucción espacio-temporal del lugar, siendo algo fundamental para la comprensión de las relaciones entre la red de narraciones fragmentadas. La fachada al otro lado del patio actúa para Jeff como un aparato de televisión, cambiando de canal dirigiendo su mirada por los apartamentos, cada uno de ellos mostrando una situación diversa: la cómica luna de miel de la pareja de recién casados, la comedia musical con la bailarina, el melodrama de la apodada señorita Corazón solitario, el joven músico y la casa del crimen de los Thorwald.



35



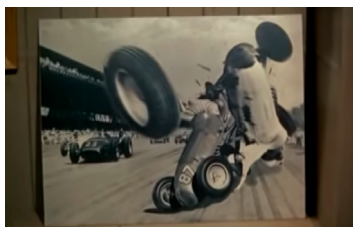
36



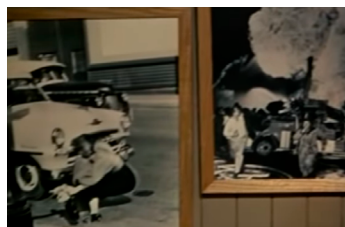
37



38



39



40

Esta red de episodios personales que se suceden en el patio, especialmente en las tomas nocturnas, con las ventanas de las viviendas actuando como escaparates luminosos, hace aflorar en el espectador un sentimiento de pudor por estar fisgoneando vidas ajenas. Utilizando unos encuadres y una iluminación similares, el pintor Edward Hopper retrata personas de manera fragmentaria en espacios interiores escasamente iluminados, reflejando la soledad de los personajes perdidos en ciudades solitarias.³⁵

De la misma manera que desconocemos lo que puede estar haciendo la mujer en la pintura, sucede lo mismo al ver al señor Thorwald, al recortarse su silueta parcialmente por el marco de la ventana.³⁶ *"Lo que se pretende es mostrar de forma discreta y sutil un espectáculo de las debilidades humanas desde la visión de distintas ventanas desde una ventana"*, como señalaba François Truffaut (1974) en su entrevista a Hitchcock, recogida en el libro *El cine según Hitchcock*.^[25]

ESPACIO INTERIOR

Dentro del apartamento de Jeff, la cámara va a proporcionar al espectador gran cantidad de información acerca de la vida del protagonista y el porqué de su escayola sin necesidad de ningún diálogo, simplemente explorando el interior.^{38,39,40} Muestra material fotográfico: de un accidente de coche, de la guerra, cámaras rotas... "Nos explica todo este espectáculo...sin palabras, sin gestos exagerados. Captamos las emociones en la pura esencia."^[26]

[25] Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*. 1974. Pág 175.

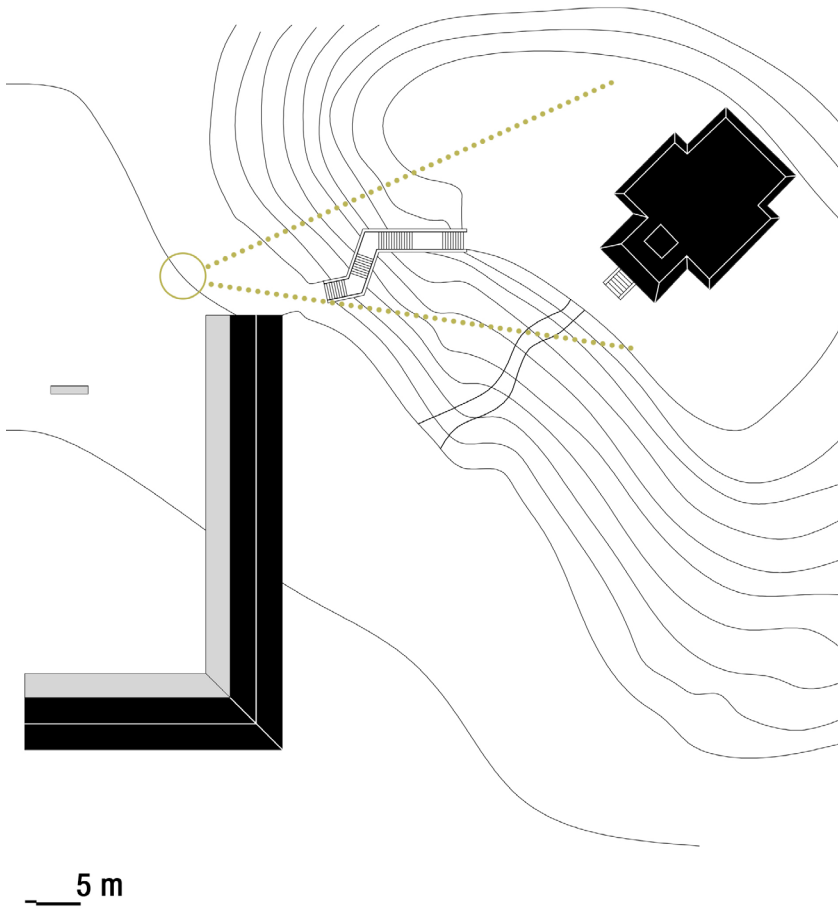
[26] *Ibidem*. Pág 177.

PSICOSIS

†

41





42



43

"La muerte de una hermosa mujer es, incuestionablemente, el tema más poético del mundo".^[27]

El tema de una casa aislada es recurrente en su obra: lo comenzó mostrando en *Rebecca* (1940), y lo continúa en *Los pájaros* (1963), la razón la expresa el mismo director: *"Debo situar esta casa aislada para asegurarme de que en ella el miedo no tendrá recursos"*.^[28]

Tras robar 40000 dólares, Marion Crane se fuga con el dinero, refugiándose en un solitario motel de carretera, regentado por Norman Bates, quien vive con su madre en la casa detrás del motel. Mientras conversan, Norman le cuenta a Marion lo complicada que resulta la convivencia con su anciana madre, dejando atisbar entre su calmada personalidad cierta ansiedad. Al volver a su habitación, mientras Marion se da una ducha, tiene lugar una escena de gran suspense que da paso al miedo. Tras la cortina de la ducha se intuye una silueta y de repente una aparente anciana acaba con la vida de Marion acuchillándola en repetidas ocasiones. Posteriormente, Lila (hermana de Marion), Sam (novio de Marion) junto con el detective Arbogast tratarán de resolver el crimen.

Me centraré en los espacios exteriores e interiores de la finca de los Bates en los que se desarrolla la película para su análisis, comentando en un primer momento la relación entre ambos, para pasar a comentar aspectos de la casa y del motel, y de cómo son capaces de transmitir suspense, claustrofobia, angustia y en ocasiones terror.

ESPACIO EXTERIOR

El análisis del emplazamiento⁴² muestra la tensión que producen las dos edificaciones (la casa de estilo colonial y el motel modernista), y evidencia su mutua dependencia, estableciendo una metáfora de la personalidad dividida de Norman (Norman y su madre). Esta composición no es casual, lo confiesa el propio Hitchcock: *"Sentí que ese tipo de arquitectura ayudaría a la atmósfera del hilo ... Definitivamente, esa es una composición, un bloque vertical y un bloque horizontal"*.^[29] Este juego de contrastes que crea entre la amenazadora casa y la aparente racionalidad del motel⁴³ ayuda a amplificar el miedo y a engañar al espectador. Todos los elementos están meticulosamente pensados por el director: *"La casa tenía que elevarse sobre el motel. Tenía que tener escalones que bajaran al motel. Tenía que haber un ángulo desde el motel para que se pudiera ver de la ventana hacia la casa"*.^[30]

[27] Citado en Duque, Félix. Edgar Allan Poe. Narraciones Extraordinarias. Madrid, Edimat. 2007. Pág.46.

[28] Truffaut, François. 1974. El cine según Hitchcock. Pág.110.

[29] Ibidem. Pág.180.

[30] Hilton, A. The making of Psycho. 1997.



44



45



46

44, 46
45

Alfred Hitchcock, *Psycho*. 1960.
Edward Hopper, *House by the Railway*. 1925.

Las similitudes de la casa Bates⁴⁴ con la casa de la pintura de Edward Hopper *House by the Railway* (1925)⁴⁵ son destacables. Hitchcock emplea la misma técnica de Hopper de la perspectiva desde abajo, presentando la casa desde un ángulo similar: una visión lateral elevada. El hecho de ubicar la casa sobre un promontorio y la utilización de este ángulo en contrapicado refuerza el concepto del hijo que observa su madre con miedo.

Las escaleras que conectan el motel con la casa tienen un trazado serpenteante y terrorífico, un largo camino hacia lo siniestro. El encuadre que utiliza Hitchcock para mostrar la casa se realiza desde una distancia corta relativamente, de manera que consigue que el espacio que rodea la escalera, aunque abierto, parezca opresivo. La aprensiva vista de la casa desde el motel no motiva a su visita. El holgado descansillo existente parece querer invitar a para a meditar sobre si merece la pena el ascenso. Además, las altas contrahuellas de la escalera hacen la subida un tanto antipática.

El jardín descuidado delante de la casa junto con las amenazantes cortinas incrementan la percepción de un ambiente siniestro⁴⁶.

La dimensión psicológica que Hitchcock suele otorgar a los espacios que genera alcanza su máximo de evidencia en la casa de los Bates. En su documental *"The Pervert's Guide To Cinema"* (2006), Slavoj Žizek señala que la casa de Norman Bates tiene tres plantas en paralelo que representan los tres niveles que el psicoanálisis de Sigmund Freud atribuye a la mente humana; el primer nivel (planta primera) sería el "Superego", en el que vive la madre de Bates, la planta baja sería el "Ego", donde Bates funciona como un ser humano aparentemente normal, y, por último, el sótano sería el "Id" o inconsciente, como símbolo de la conexión entre el Superego y el Ego.

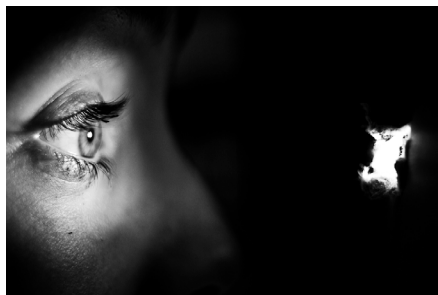
Como señala Pallasmaa en su obra *The existential image: lived space in cinema and architecture* (2012)^[31], Gaston Bachelard describe la 'casa onírica', ^[32] la cual tiene tres o cuatro pisos: "...el ático es el lugar de almacenamiento de recuerdos agradables, ... los intermedios son las etapas de la vida cotidiana, ... mientras que el sótano es el lugar para los recuerdos negativos, empujados fuera de la conciencia". De esta manera, también se puede establecer el paralelismo de la casa Bates con la casa onírica de Bachelard. Cuando Lila entra en la planta baja de la casa, se percibe una sensación de normalidad. Sube al ático intentando esclarecer el crimen, y se ve obligada a escapar en pánico hacia el sótano, donde descubre el aterrador cadáver momificado de la madre de Norman.

[31] Pallasmaa, Juhani. *The existential image: lived space in cinema and architecture*. 2012.

[32] Bachelard, Gaston. *La casa, del sótano a la buhardilla: el significado de la cabaña, The Poetics of Space*. Beacon Press, Boston. 1964. Págs. 3-37.



47



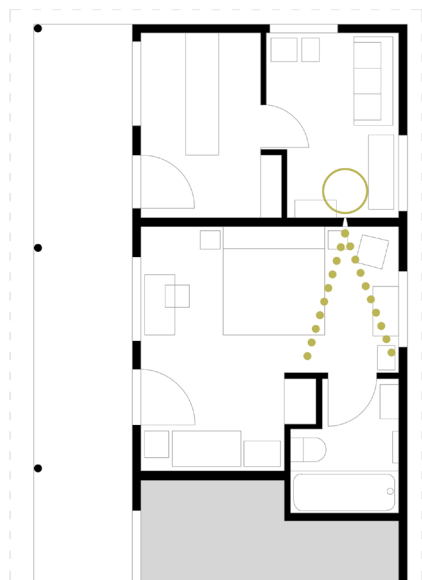
48



49



50



51



52,53,54

ESPACIO INTERIOR

MOTEL BATES

El juego de contrastes es utilizado a lo largo de la película. En la escena del diálogo entre la víctima y el asesino (secuencia previa a la ducha), la iluminación es un elemento clave: es muy contrastada de manera que hace que destaquen las aves disecadas ⁴⁷ que se encuentran al lado de Norman de manera amenazante, como queriendo advertir de la falsa apariencia de seguridad que Norman intenta mostrar, siendo este efecto potenciado por el plano en contrapicado. Una vez que Marion regresa a su habitación, Norman la espía ⁵¹ a través de un agujero en la pared ⁴⁸, expresando deseo, pecado y culpa. En la escena en la que Norman mata a Marion ^{49,50}, la potencia de la imagen del blanco impoluto del cuarto de baño, como si fuera un esterilizado quirófano, resalta debido al contraste con la posterior oscuridad del pantano que utiliza Norman para deshacerse de los cadáveres. El uso del blanco y negro no hace otra cosa sino potenciar la violencia y la dureza de las sombras, de inspiración expresionista.

Para la secuencia del asesinato, el director emplea 70 posiciones distintas de la cámara, aportando planos tan desconcertantes que no existe modo de seguir el punto de vista.

CASA BATES

Cuando el detective Arbogast entra en la casa Bates intentando resolver el misterio, se dispone a subir por las largas escaleras que conducen al piso superior. La posición de la cámara al ascender ⁵² hace que el espacio provoque tanto en el espectador como en el detective una sensación de agobio, de no tener escapatoria. Aprovechando la unidireccionalidad de la escalera, Hitchcock consigue transmitir una gran sensación de acorralamiento. Al llegar arriba, con un plano cenital, se nos muestra cómo el avance de Arbogast se ve interrumpido por la repentina aparición de la supuesta madre de Norman ⁵³ que acuchilla al detective ⁵⁴ y éste cae por la escalera, siendo la iluminación importante al mostrar mediante las sombras, en un primer instante, cómo aparece la madre, y a continuación sobre la pared se va a proyectar la sombra del cuchillo. De esta manera, mediante el juego de luces y sombras, y con el encuadre, Hitchcock evita mostrar la cara de la “madre” para no hacer sospechar al público.

Las escaleras de bajada al sótano provocan pánico al descenderlas, siendo esta emoción intensificada por el claustrofóbico espacio del sótano y la agobiante altura del techo.

3.3

YASUJIRO OZU

ESPACIOS DE LA SOLEDAD

"Saber controlar la emoción y expresar el humanismo a través de ese control: esa es la tarea de un director." [33]

55



YASUJIRO OZU (1903-1963).

La contención expresiva de la cultura asiática conduce a un minimalismo que se traslada de la sociedad a la persona, y de ésta al espacio. Esta moderación a la hora de expresarse hace que al espectador le sea más complicado conocer a los personajes, y deba estar atento a signos o sensaciones propias de los personajes o presentes en la escena.

La arquitectura japonesa está en contacto con todos los sentidos. Con apenas observar el interior de una casa tradicional japonesa, este hecho sale a la luz. La tactilidad de sus materiales, el sosiego de los tempos japoneses y la relación con la naturaleza, crean situaciones ricas en corporeidad espacial. Junichiro Tanizaki en su obra *El elogio de la sombra*_[34] explica a la perfección la sensibilidad japonesa frente a la realidad, frente al mundo.

En la obra del director japonés Yasujiro Ozu las emociones no se expresan -al menos de una forma directa-, Los personajes de sus películas, supeditados a las tradiciones japonesas, se encuentran limitados en su rango emocional. Encontramos una escasa variedad de temas y elementos formales. Se centra en mostrar escenas de la vida cotidiana de la familia japonesa, desde la rutina diaria hasta las celebraciones familiares utilizando pocos recursos. Apenas hay movimientos de cámara, ni siquiera zoom, no emplea luces de relleno ni hace referencias al fuera de encuadre (a diferencia de Tarkovsky). Las películas de Ozu logran su impacto emocional en silencio, no a través de grandes momentos dramáticos, sino a través del efecto acumulativo de muchos pequeños momentos. Transforma lo prosaico en algo hermoso.

Marta Peris señala en las páginas de su ensayo *La casa de Ozu* (2019)_[35] que, en el drama de las películas de Ozu, es la vivencia de la casa "lo que conduce al espectador al interior de los personajes", tanto o más que los parcos diálogos o la opacidad de sus comportamientos. La casa, lejos de ser una simple escenografía, se convierte en un elemento protagonista en sus películas. Es a través de los espacios de la casa, que profundiza en los sentimientos de los personajes, reflejando su personalidad.

Resulta complicado establecer etapas en su prolífica carrera, con más de 50 películas, que comenzó en los años veinte y finalizó con su muerte prematura en la cúspide de su trayectoria. En todas sus películas Ozu genera espacios que transmiten soledad, reveladores en su silencio.

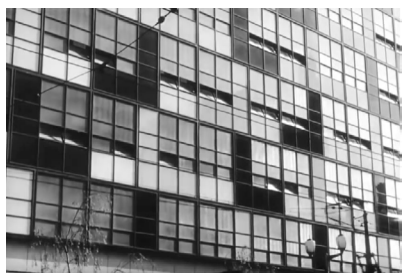
La elección de *Cuentos de Tokio* (1953) y *El sabor del sake* (1962) como casos de estudio se basa en dos criterios; el primero, la comparativa entre una película en blanco y negro -*Cuentos de Tokio*- y otra en color -*El sabor del sake*-, para poder observar cómo el uso del color afecta a la obra; y el segundo, el hecho de ser *El sabor del sake* su última obra, para poder apreciar si hay una mayor aportación de recursos que haya experimentado anteriormente.

[34] Tanizaki, Junichiro. *El elogio de la sombra*. 1933.

[35] Peris, Marta. *La casa de Ozu*. Santander, Shangrila Textos Aparte. 2019. Pág. 28.

56





57 58
59 60
61 62
63 64

Estrenada en 1953, *Cuentos de Tokio* se convierte en el paradigma del estilo de Ozu, adquiriendo una mayor intensidad filosófica que en sus películas anteriores al transmitir sentimientos de soledad mediante los espacios que genera.

Cuentos de Tokio trata de la visita que una pareja de ancianos realiza a su familia en Tokio, siendo tratados con indiferencia e ingratitud por parte de sus hijos, que están demasiado ocupados como para dedicarles algo de su tiempo, a excepción de Noriko, su nuera viuda, que los trata con afecto. Como son una molestia para sus hijos, son enviados a una residencia, pero es demasiado ruidosa para los ancianos que, acostumbrados a la tranquilidad del pueblo, sienten nostalgia y quieren volver a casa. Tras la muerte de la anciana, únicamente Kyoto, la hija menor, y Noriko, se trasladarán al pueblo para cuidar del anciano, que se ha quedado solo.

Es importante señalar un recurso cinematográfico característico en Ozu, y especialmente reseñable en esta película. Se trata de los planos vacíos (o *pillow-shots* según la denominación de Noël Burch^[36]), planos estáticos de 8-12 segundos de duración aproximada en los que no aparecen personajes, únicamente mostrando objetos a modo de naturalezas muertas, espacios vacíos llenos de melancolía. Para llevarlos a cabo, Ozu coloca la cámara en ángulo recto respecto al suelo, por debajo del nivel de la vista, casi a cota cero, reduciendo así la perspectiva visual sobre el plano del suelo, creando encuadres en los que juega con la composición y el vacío. A pesar de que estas inserciones en la narración podrían dar la impresión de ser meras composiciones visuales para dar un respiro a la acción dramática, en verdad actúan como receptáculos de los sentimientos que nos suscita la película. Carlos Martí Arís al referirse al cine de Yasujiro Ozu, hace alusión a los planos vacíos utilizados por el cineasta japonés para articular la narrativa de sus películas: "Estos planos (...) sirven para generar un intervalo, una pausa, que permita al espectador percibir el paso del tiempo. Son artefactos concebidos para que en ellos se deposite el tiempo, que queda así apresado y convertido en ritmo visual silencioso, en pura forma, y da lugar a una dilatación espacio-temporal que provoca la apertura del filme hacia significados más complejos"^[37].

ESPACIO EXTERIOR

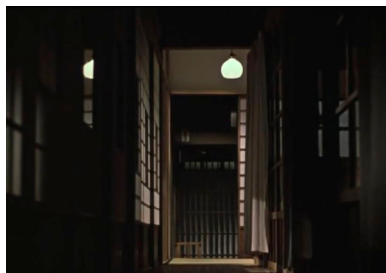
A través de *pillow-shots*, Ozu muestra con los espacios exteriores los cambios que la modernización ha traído consigo en el Japón de posguerra. A partir del anuncio de la muerte de la anciana se despliega una mayor sucesión de *pillow-shots*, una secuencia elegíaca que evoca sentimientos de nostalgia y soledad, y nos recuerda que el mundo, que abarca más de lo que nos rodea, continúa moviéndose de manera implacable.

[36] Burch, Noël. To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema. 1979. Pág 160.

[37] García Roig, Manuel y Martí Arís, Carlos. La arquitectura del cine. Arquia tesis. 2008.



65



66



67



68



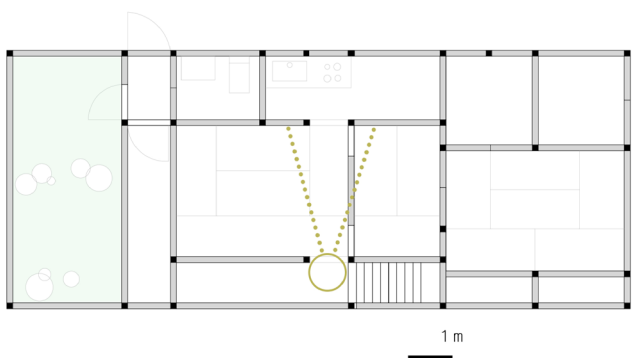
69



70



71



72

65,67,68,69,70,71

Yasujiro Ozu, Cuentos de Tokio. 1953.

66

Yasujiro Ozu, El sabor del sake. 1962.

72

Diagrama realizado por el autor.

Al igual que en la mayoría de sus películas, en *Cuentos de Tokio* predominan los espacios interiores, siendo revelados de manera secuencial. Es mediante la utilización del tiempo, la luz, la sombra, la textura y el vacío, junto con el juego de superposición de capas, que Ozu refleja las emociones durante la narración. Para dar interés visual a los interiores domésticos, emplea una serie de recursos, como por ejemplo el uso de claroscuros⁶⁵, o la manipulación de la percepción del volumen y la profundidad al colocar objetos en primer plano ante la cámara, o dispuestos de manera discreta en un rincón.

A lo largo de la película aparecen varias tomas de pasillos, generalmente para dar a las escenas un aire de domesticidad y para permitir que los personajes entren y salgan del encuadre desde diversos puntos.^{70,71,72}

Una escena relevante tiene lugar al final de la película. El anciano⁶⁸, que lo ha perdido todo, se encuentra en una habitación que refleja una gran soledad⁶⁷. Mientras el humo del incienso discurre apaciblemente en el aire, se nos muestra una secuencia del fluir del río con un barco avanzando suavemente por las aguas, como metáfora de la fugacidad de la vida.⁶⁹

Muchas de sus composiciones visuales se dividen en tres franjas verticales con tres grados de profundidad en las que no hay el mismo fondo ni el mismo escape para la línea de visión. La franja central suele estar ocupada por los personajes. En una de las laterales se incluía luz, ventanas o superficies de tonos claros, sirviendo como vía de escape para la luz; mientras que en la otra franja lateral, para servir como contrapeso y para otorgarle armonía visual a la composición, se disponían superficies de tonos oscuros, sombras u obstáculos para la vista, para hacer dirigir la vista al espectador hacia las otras franjas más luminosas. El uso del blanco y negro es más eficaz que el color⁶⁶ en este caso ya que genera un mayor contraste entre zonas iluminadas y oscuras, y la profundidad se expresa con mayor claridad.

Esta vía de escape hacia la luz se debe a que uno de los problemas de rodar en espacios interiores de dimensiones reducidas es que las paredes bloquean la línea de visión. Al no haber visuales al exterior, esto puede transmitir cierta claustrofobia al espectador. La sensación de claustrofobia puede ser de utilidad en otro tipo de películas, donde el suspense distrae al espectador para que el fondo visual genere angustia e incluso terror, pero no ayuda en este caso. Para solucionar este problema, Ozu opta por sustituir las paredes sólidas por vidrios o paneles, oxigenando el espacio y abriendo una vía de escape para nuestra visión, ya que de esta manera nos transmite inconscientemente la sensación de no enfrentarnos a un espacio cerrado y agobiante.

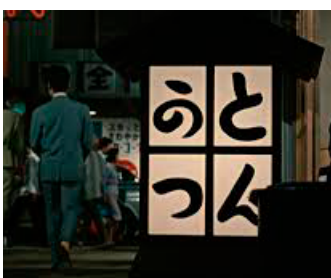
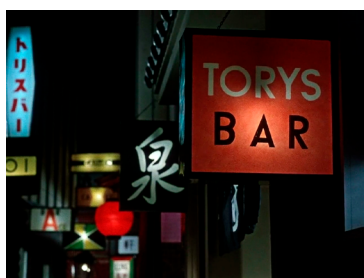
EL SABOR DEL SAKE

73



73

Yasujiro Ozu, El sabor del sake. 1962.



74 75
76 77
78 79
80 81

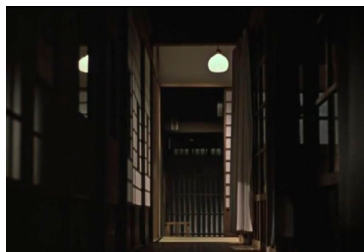
"En Japón cuando florece el cerezo la gente va al campo alegre, a ver la flor del cerezo, se sienta bajo los árboles y hacen fiesta. Son felices, bebiendo sake y mirando las flores"^[38]

El sabor del Sake (1962), última película de Ozu, reúne todas las virtudes que definieron su particular estilo, donde su sencillez expositiva se convirtió en una perfecta aliada, con cierta complejidad en la narración a niveles visuales.

El argumento esconde una profundidad emocional tremenda a pesar de ser relativamente simple. Shubei Hirayama es un viudo que vive con una hija de veinticuatro años, Michiko. Sintiéndose viejo y acabado, se da cuenta de lo injusto que es que la joven viva única y exclusivamente para cuidarlo y decide casarla. Aunque ella se resiste a abandonarlo, al final acabará haciéndolo. Entonces Shubei buscará en el licor del sake el refugio de la soledad, el consuelo a la angustia. Abruma con la mirada perdida de un hombre mayor derrotado, sentado en solitario en la oscuridad, ebrio de sake y de whisky, y sabiendo que lo mejor de su vida se ha ido para no regresar.

ESPACIO EXTERIOR

Al igual que ocurre en *Cuentos de Tokio*, a través de *pillow-shots* Ozu va a mostrar los espacios exteriores, presentando un Tokio comercialmente vibrante, rebosante de carteles y señales, influenciado por occidente; pero también muestra el lado más sórdido del Japón industrial de posguerra: la belleza sombría de un paisaje desfigurado por vallas metálicas con alambre de púas, postes de electricidad, fábricas, escombros, ... unas imágenes visualmente potentes que reflejan tristeza.



82



83



84



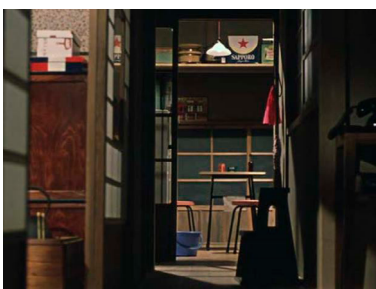
85



86



87



88

82,83,84,85,86,88

Yasujiro Ozu, El sabor del sake. 1962.

87

Giorgio Morandi, Naturaleza muerta. 1953.

ESPACIO INTERIOR

La gran mayoría de las escenas en espacios interiores tienen lugar en la casa de Shubei. La casa se encuentra bien iluminada con luz natural, tamizada por una sucesión de paneles de papel y cortinas, lo que hace que aumente la fluidez espacial aportando sensaciones de tranquilidad y relajación. En cuanto a la iluminación artificial, es utilizada de manera discreta. Una lámpara en el escritorio de Michiko nos muestra formas y detalles femeninos, de carácter romántico, acercándonos por primera vez a un rincón verdaderamente suyo, de una intimidad mayor, donde podemos captar algunos aspectos de su personalidad.⁸⁵

Ozu compone los planos de una manera similar al resto de sus películas, haciendo coincidir el encuadre con los marcos de las altas puertas correderas que separan las habitaciones. La división del encuadre en tres franjas se repite, aunque en esta película hay una pequeña diferencia: ya no reserva una franja que sirva de escape visual para la luz. Las tomas de los pasillos se vuelven más oscuras, transmitiendo sentimientos negativos: introsversión, tristeza.

Michiko refleja su personalidad a través de su habitación. Se trata de un espacio amplio, bien iluminado, con fluidez visual, en el que las formas, los paneles y los detalles proporcionan tranquilidad y muestran la delicadeza y la pureza de la protagonista.⁸⁴

Las huellas de lo ausente se manifiestan mediante los objetos dispuestos en los espacios vacíos⁸⁶, reflejando el agri dulce sentimiento de ver las cosas cambiar. Como señala Carlos Martí Arias en *Silencios elocuentes* (1999)^[39], en ocasiones se ha comparado la obra de Ozu con la del pintor Giorgio Morandi⁸⁷, "que pasó su vida entera trabajando con vasijas, vasos y botellas", insistiendo en repetir una y otra vez los mismos elementos. Martí Arias también apunta que Donald Richie, refiriéndose a los planos objetos o naturalezas muertas de Ozu, afirma que estos no tienen una función simbólica. "Su función es la de ser un receptáculo de emociones. El jarrón funciona como engranaje. No significa nada (ni siquiera el descanso, el sueño), no es otra cosa que un pretexto para la acumulación de un cierto período de tiempo. Nosotros lo miramos mientras que los sentimientos de la hija (Michiko) se transforman."

Cuando Shubei deja partir a su hija Michiko a emprender una nueva vida en pareja, su soledad no se refleja en su rostro sino en la cocina vacía, vaciada⁸⁸. El espectador empatiza con el personaje, no porque se identifique con él, sino porque experimenta la ausencia de ella a través de la casa.

4

CONCLUSIONES

Este Trabajo Fin de Grado contribuye a confirmar el papel que tiene la arquitectura como vehículo de expresión de emociones en el cine, mediante recursos como los estudiados en la obra de Tarkovsky, Hitchcock y Ozu. La forma de representar la realidad a través del cine en las películas seleccionadas para su análisis, no es banal, mediante los espacios que van acompañando al transcurso de la trama, se potencian las emociones que quieren transmitirse al espectador, reforzando de esta manera la narración. Se ha realizado un recorrido por películas con enfoques, tiempos, e intereses muy diversos, que comparten la importancia de los espacios, que no actúan como fondo neutro de la escena o los personajes sino como transmisores de sensaciones. Para ello, se ha recurrido a directores que generan espacios muy concretos, con unas características definidas, no solamente en algunas de sus películas, sino a lo largo de toda su producción cinematográfica. Se han seleccionado películas cuyos recursos era posible analizar y se han estudiado las escenas en las que transcurren apoyándose en la imagen y el dibujo de sus espacios más significativos.

La arquitectura provoca emociones. Y la arquitectura creada para el cine es capaz de provocar una serie de emociones en el espectador de la película, despertando ciertas disposiciones de ánimo. La percepción de la arquitectura o de los espacios que la contienen tiene un papel esencial en los casos de estudio analizados en esta investigación.

Se ha analizado cómo las experiencias emocionales surgen de la arquitectura en ruina que nos presenta Tarkovsky, y cómo genera espacios mediante un juego poético de luz y tiempo que reflejan la naturaleza sombría y melancólica de sus personajes.

Se ha observado cómo Hitchcock “engaña” al espectador presentando al inicio de sus películas entornos idílicos y, conforme la narración va avanzando, evita que el espectador proyecte sus emociones positivas en la arquitectura a medida que el suspense va inundando el espacio hasta llegar al terror.

Finalmente, se ha analizado cómo Ozu, pasando desapercibido, presenta espacios de la soledad en los que el denso silencio se vuelve elocuente, utilizando el recurso de los pillow-shots, que son los encargados de expresar ideas y emociones que no se formulan de manera abierta.

En los espacios generados por los directores de cine no solamente se busca promover emociones positivas, sino también remarcar las negativas cuando así lo requiere la trama. Dependiendo de lo que se quiere expresar, con elementos semejantes que se observan en varias películas, vamos descubriendo ciertos paralelismos a la hora de generar los espacios. Los directores nos dan pistas para entender la personalidad de los personajes a través del espacio, empleando para ello recursos cinematográficos como el encuadre, la distancia, el movimiento, la velocidad, el color y, sobre todo, el uso de la luz y la sombra. Se ha comprobado en los casos de estudio la existencia de una relación entre las emociones/personalidad de los personajes y la composición del espacio que les rodea.

Se trata de un tema que no ha sido estudiado en profundidad, y con este trabajo se pretende aportar una visión que permita abrir nuevas líneas de investigación en un campo hasta ahora sin acotar.

5

BIBLIOGRAFIA

- Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Ed. Paidós. 1985.
- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual. Ed. Alianza. 1999.
- Arnheim, Rudolf. Hacia una psicología del arte. Arte y entropía. Ed. Alianza. 1995.
- Bachelard, Gaston. La poética del espacio. 1957.
- Burch, Noël. To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema. 1979.
- Deleuze, Gilles. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine. Ed. Paidós. 1986.
- Einstein, Sergei M. Montage and architecture. 1938.
- García Roig, Manuel. Cineastas y arquitectos. 2017.
- García Roig, Manuel y Martí Arís, Carlos. La arquitectura del cine. Arquia tesis. 2008
- Gorostiza, Jorge. La profundidad de la pantalla: arquitectura + cine. COA de Canarias. 2007.
- Jacobs, Steven. The wrong house. The architecture of Alfred Hitchcock. 2014.
- Ortiz Villeta, Áurea. La arquitectura en el cine: construyendo una ilusión. 2008
- Pallasmaa, Juhani. Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos. Ed. Gustavo Gili. 2005.
- Pallasmaa, Juhani. The existential image: lived space in cinema and architecture. 2012.
- Pallasmaa, Juhani. Space and Image in Andrei Tarkovsky's Nostalgia: Notes on a Phenomenology of Architecture. 1994.
- Peris Eugenio, Marta. La casa de Ozu, Ed. Shangrila, 2019 [Libro derivado de la tesis]
- Ramírez, Juan Antonio; Benet, Vicente J; Martí Arís, Carlos; Fernández Hoya, Gema; Sánchez-Biosca, Vicente. Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine. 2008.
- Richie, Donald. Ozu, Lettre du blanc. 1980.
- Rosenblum, R y Janson, H.W. El arte del siglo XIX. Colección arte y Estética. Akal. Madrid. 1992.
- Tanizaki, Junichiro. El elogio de la sombra. 1933.
- Tarkovsky, Andrei. Esculpir en el tiempo. Madrid: Ediciones Rialp. 1988.
- Truffaut, François. El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza Editorial. 1974.
- Zumthor, Peter. Atmósferas. 2006.

ARTÍCULOS

- Caputo, Annalisa. Tarkovski y la "Nostalgia" del Origen. Revista Uzak nº34. 2019.
- Kale, G. De Antonioni a Godard / sobre las emociones evocadas por el espacio como imagen fílmica. Revista Bifurcaciones 12. 2013.
- Marrodán, E. De la fascinación formal a la nostalgia. La ruina industrial en el paisaje contemporáneo, en Revista Bienes Culturales, issue 7. 2007.
- Martí Arís, Carlos. Ozu o las huellas de lo ausente, en Silencios elocuentes, Ed. UPC. 1999.
- Marzo, J.L. La ruina o la estética del tiempo. Revista Universitas 2-3. 1989.
- Merleau-Ponty, Maurice. The film and the new psychology, en Sense and non-sense, Evanston, Northwestern University Press. 1964.
- Turrell, James. Plato's cave and light within, en HEIKKINEN, MrKKO. Elephant and butterfly: permanence and change in architecture , IX Simposio Alvar Aalto, Jyvaskyla. 2003.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Baratto, Romulo. How architecture speaks through cinema, en Arch daily. 2017.
<https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>
- Cardona, J. Stalker (Andrei Tarkovsky, 1979) – Parte I - : Sobre la naturaleza del camino y del deseo, en Cine y psicología. 2014.
<http://www.cineypsicología.com/2014/05/stalker-andrej-tarkovsky-1979-parte-i.html>
- Ortega Rodríguez, Miguel. El deseo, la ventana y indiscreta y seis relacionadas. 2016.
https://issuu.com/abigailmercury/docs/articulo_miguel_ortega_au.rob.cod
- Zabala, I. Andrei Tarkovsky, escultor del tiempo (I, II y III), en JotDown Magazine. 2012.
<http://www.jotdown.es/2012/12/andrei-tarkovsky-escultor-del-tiempo-i/>

DOCUMENTALES

- Bouzereau, Laurent. The making of Psycho. 1997.
- Zizek, Slavoj. The Pervert's Guide To Cinema. 2006.

